

УДК 004:004.946:316.3/4

Гірша Ю. – ст. гр. Дк-31

Українська академія друкарства

## **ІНФОРМАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ В КОНТЕКСТІ ВІРТУАЛЬНОЇ РЕАЛЬНОСТІ**

Науковий керівник: канд. філол. наук, доцент Ткач Л.М.

Girsha J.

*Ukrainian Academy of Printing*

## **INFORMATION TECHNOLOGIES IN THE CONTEXT OF VIRTUAL REALITY**

Supervisor: C. of Ph. S., Associate Professor, Tkach L.M.

Ключові слова: інформаційні технології, віртуалістика, віртуальна реальність

Keywords: information technology, virtualism, virtual reality

Протягом останніх десятиліть новітні інформаційні технології відіграють значну роль у суспільстві. Створений технічними засобами світ дуже швидко почав активізуватися в реальному часі. Незважаючи на те, що віртуальна реальність виникла зовсім недавно, з нею вже пов'язані ледь не всі сфери людської життєдіяльності. Попри це, тема віртуальної реальності та її вплив на людей та навколишній світ залишається актуальною і маловивченою [1, с.121].

Із активним розвитком інтернету на початку 1990-х рр. з'явилась нова спеціальна наукова дисципліна – віртуалістика (від лат. *virtus* – уявний, удаваний), що вивчає проблеми віртуальності і віртуальної реальності [1, с.122]. Цікавим є факт, що саме у творі «Нейромант» (англ. *Neuromancer*) (1984 р.) американського фантаста У. Гібсона вперше була сформована ідея віртуальної реальності [1, с.124].

Комп'ютерна віртуальна реальність – це технічно конструйоване комп'ютерне інтерактивне середовище, що забезпечує виникнення й оперування об'єктами, подібними реальним або уявним на основі їх тривимірного графічного подання, симуляції фізичних властивостей (об'єм, рух тощо), здатності впливу і самостійної наявності у просторі. Існує чимало визначень віртуальної реальності. Оскільки віртуалістика є новою наукою, то єдиного визначення цього поняття, нажаль, немає.

М.О. Носов, один із засновників російської школи віртуалістики, визначив чотири основні ознаки віртуальної реальності: породження (коли віртуальна реальність продукується активністю іншої реальності), актуальність (віртуальна реальність існує тільки «тут і тепер»), автономність (віртуальній реальності властиві свій час, простір та закони існування), а також інтерактивність (взаємодія віртуальної реальності зі всіма іншими реальностями) [1, с.123].

Також до ознак сучасної віртуальної реальності відносять втрату соціальної реальності, множинну реальність, реальність самопрезентації та інсценування своєї індивідуальності, можливість «гри» в різних ролях і побудову множинного образу «Я» в інтернеті.

Таким чином, віртуальна реальність знаходиться між різними реальностями, у ній зникають часові чи просторові розмежування. У ній стираються міждержавні кордони, а також динамічно курсують величезні масиви інформації, завдяки яким з'являються нові цінності та моделі поведінки [2, с.167]. Тому активність людей є

аналогічною тій, яку користувачі практикують у звичайному житті або ж така, яка є неможливою в реальному світі [1, с.122]. Зазвичай в Інтернеті люди здійснюють пізнавальну, комунікативну та ігрову діяльність [3, с.160].

Віртуальна реальність несе для людства безліч можливостей, має практичне значення в житті суспільства, а також відіграє значну роль у розвитку особистості. Але вона й негативно впливає на людей та суспільство. Наприклад, поширеною сучасною проблемою є Інтернет-залежність [4]. Цей психічний розлад поділяють на п'ять видів: комп'ютерну залежність, компульсивну навігацію в мережі (компульсивний пошук інформації у віддалених базах даних), перевантаженість інформацією (патологічна схильність до опосередкованих інтернетом азартних ігор, онлайн-аукціонів, електронних покупок), кіберкомунікативну залежність (залежність від спілкування в соціальних мережах, чатах) [3, с.158].

Отже, необхідно більш детально досліджувати й вивчати питання, що стосуються віртуалістики, її ознак та властивостей, впливу на людей та суспільство тощо. Ця тема є актуальною, важливою та малодосліджуваною. Ми вважаємо, що дослідження віртуального простору необхідно проводити з інформаційної, соціологічної, культурологічної та філософської точок зору.

#### **Список використаних джерел:**

1. Волинець В.О. Віртуальна реальність у соціокультурному просторі сучасності В.О. Волинець // Культура України. – 2016.р – Вип. 52. – С. 120-128.
2. Дзьобань О. П. Сучасний віртуальний простір: конгеніальність віртуальності й міфу / В.О. Волинець // Стратегічні пріоритети. – 2017. – № 3 (44). – С. 163-170.
3. Литвинчук Л. Соціальні патології особистості як технологічні адиктивні тенденції сучасного соціокультурного середовища / Л. Литвинчук // Зб. наук. праць Нац. акад. держ. прикордон. служби України. Серія: Психологічні науки. – 2019. – № 2 (13). – С. 158-169.
4. Мацьоха Т. Інтернет-залежність української молоді: сучасний стан проблеми. Спільне: журнал соціальної критики. – 2017. – Режим доступу: [https:// commons.com.ua /uk /internet-zalezhnist /](https://commons.com.ua/uk/internet-zalezhnist/). – Назва з екрана.
5. Немеш О.М. Віртуальна діяльність особистості: структура та динаміка психологічного змісту: монографія / О. М. Немеш. К.,: Слово, 2017. – 391 с.

УДК 004.056.5

Кузьо М. – аспірант

*Тернопільський національний технічний університет імені Івана Пулюя*

## **ЗАСТОСУВАННЯ СТЕКУ ELK В ПРОГРАМНОМУ ЗАБЕЗПЕЧЕННІ ДЛЯ КІБЕРБЕЗПЕКИ**

Науковий керівник: к.т.н. Кареліна О. В.

Kuzyo M.

*Ternopil Ivan Puluj National Technical University*

## **USING THE ELK STACK IN CYBERSECURITY SOFTWARE**

Supervisor: Karelina Olena

Ключові слова: ELK Stack, кібербезпека

Key words: ELK Stack, cybersecurity